

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Internet telah menjadi kebutuhan yang sangat penting dalam kehidupan sehari-hari. Pandemi Covid-19 secara khusus telah meningkatkan ketergantungan masyarakat pada teknologi informasi dan komunikasi. Ini terutama terjadi karena adanya pembatasan sosial dan pembatasan pergerakan fisik yang menyebabkan orang-orang mencari cara baru untuk tetap terhubung, bekerja, belajar, dan bersosialisasi.

Seiring dengan meningkatnya permintaan untuk layanan teknologi informasi dan komunikasi, perusahaan-perusahaan di sektor ini mengalami pertumbuhan yang signifikan. Misalnya, industri e-commerce melihat lonjakan pesat dalam aktivitas belanja online, sementara teknologi kerja jarak jauh menjadi standar baru di banyak perusahaan. Game online dan layanan streaming juga mengalami peningkatan signifikan karena orang-orang mencari hiburan di rumah.

Dengan demikian, pandemi Covid-19 telah mengubah lanskap bisnis secara keseluruhan, dengan sektor teknologi informasi dan komunikasi menjadi salah satu yang paling diuntungkan. Hal ini juga menunjukkan pentingnya adaptasi dan inovasi dalam menghadapi perubahan lingkungan yang cepat serta bagaimana teknologi dapat menjadi pendorong utama dalam membantu masyarakat beradaptasi dengan situasi yang baru.

Data yang disebutkan dari ITU (International Telecommunication Union) menggambarkan peningkatan signifikan dalam penggunaan internet selama pandemi Covid-19. Peningkatan dari 4,10 miliar pengguna internet pada tahun 2019 menjadi 4,90 miliar pada tahun 2021 menunjukkan betapa pentingnya teknologi informasi dan komunikasi dalam berbagai aspek kehidupan.[1]

Namun, perlu diingat bahwa meskipun banyak orang yang dapat mengakses internet melalui broadband seluler, masih ada sejumlah besar masyarakat yang belum terkoneksi. Data menunjukkan bahwa 2,90 miliar orang di seluruh dunia belum memiliki akses internet, dengan 96,00 persen dari mereka tinggal di negara berkembang. Masalah utama yang dihadapi oleh masyarakat yang belum terkoneksi internet termasuk kurangnya ketersediaan akses, yang bisa disebabkan oleh berbagai faktor seperti infrastruktur yang kurang, biaya tinggi, atau kendala lainnya.

Kondisi ini menggarisbawahi pentingnya upaya bersama dari pemerintah, lembaga internasional, perusahaan, dan masyarakat sipil untuk mengatasi kesenjangan akses internet. Memastikan bahwa semua orang memiliki kesempatan yang sama untuk mengakses internet adalah kunci untuk memastikan inklusivitas dan kesetaraan dalam menghadapi era digital ini. Dengan demikian, pengembangan infrastruktur telekomunikasi yang lebih luas, program subsidi untuk akses internet, dan inisiatif pendidikan digital menjadi langkah-langkah penting dalam mengatasi masalah ini

Menurut Perey (2011), Visi saya di masa depan adalah bahwa setiap materi yang dicetak, dimulai dari poster, paket yang dikirim, halaman dari koran, majalah atau buku, dapat memberikan nilai bila dikombinasikan dengan kamera, algoritma dapat mendeteksi isi halaman dan platform yang mengambil data digital yang berhubungan. Kombinasi dari sistem AR (Augmented Reality) dengan media cetak akan memberikan nilai lebih dibandingkan dengan sesuatu yang hanya dicetak saja atau konten digital saja.[2]

Menurut Suryawinata (2010), Augmented Reality (AR) adalah kombinasi antara dunia maya (virtual) dan dunia nyata (real) yang dibuat oleh komputer. Obyek virtual dapat berupa teks, animasi, model 3D atau video yang digabungkan dengan lingkungan sebenarnya sehingga pengguna merasakan obyek virtual berada dilingkungannya. AR adalah cara baru dan menyenangkan dimana manusia berinteraksi dengan komputer, karena dapat membawa obyek virtual ke lingkungan pengguna, memberikan pengalaman visualisasi yang alami dan menyenangkan. Sistem ini berbeda dengan Virtual Reality (VR), yang sepenuhnya merupakan virtual environment.[2]

Dengan bantuan teknologi augmented reality lingkungan nyata disekitar kita akan dapat berinteraksi dalam bentuk digital (virtual). informasi-informasi tentang obyek dan lingkungan disekitar kita dapat ditambahkan kedalam sistem augmented reality yang kemudian informasi tersebut

ditampilkan diatas layer dunia nyata secara real-time seolah-olah, informasi tersebut adalah nyata.

Augmented Reality (AR) merupakan salah satu cabang di bidang teknologi yang belum terlalu lama, namun memiliki perkembangan yang sangat cepat. Perkembangan augmented reality pada industri mobile phone juga mempunyai perkembangan yang paling cepat.

1.2. Rumusan Masalah

1. Bagaimana penggunaan *Augmented Reality* dapat meningkatkan kreativitas dan daya tarik visual dalam pembuatan filter untuk Instagram?

1.3. Batasan Masalah

Beberapa batasan masalah yang digunakan dalam pembuatan sistem ini adalah sebagai berikut:

1. Sistem ini terbatas pada pada platform Instagram.
2. Sistem ini terbatas pada pengguna smartphone.
3. Objek yang akan disajikan pada penerapan filter ini sebanyak 4 objek filter
4. Filter ini dibangun menggunakan software Spark AR.
5. Objek yang ada dibuat dengan software blender dan photoshop

1.4. Tujuan Penelitian

Adapun Tujuan dari dibuatnya penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Mengidentifikasi elemen-elemen kreatif yang dapat diimplementasikan menggunakan AR untuk meningkatkan kualitas visual filter Instagram.
2. Menilai potensi penggunaan *Augmented Reality* (AR) dalam meningkatkan kreativitas dan daya tarik visual filter Instagram.

1.5. Manfaat Penelitian

Penelitian ini bertujuan meningkatkan kreativitas konten Instagram melalui penggunaan *Augmented Reality* untuk filter, menciptakan pengalaman yang lebih inovatif dan menarik.

1.6. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan untuk memastikan bahwa penyajian penelitian menjadi lebih terorganisir dan dapat dipahami dengan lebih mudah, dengan merinci pokok permasalahannya sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini akan berisikan tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian, sistematik penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Pada bab ini berisikan tentang tinjauan pustaka dimana teori-teori yang berkaitan dengan masalah peneliti tersebut akan menjadi rujukan peneliti dalam merancang dan membuat *Augmented Reality*.

BAB III METODE PENELITIAN

Pada bab Metode Penelitian akan disajikan alat dan bahan dari penelitian yang mendukung penelitian serta alur dari penelitian yang dilakukan dari awal sampai penelitian selesai.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini akan memuat hasil dari penelitian yang sudah dilakukan dan juga pembahasan mengenai hasil penelitian yang sudah dilakukan. Hasil yang dimuat termasuk hasil testing dari aplikasi yang sudah jadi.

BAB V PENUTUP

Pada bagian penutup berisi tentang kesimpulan dari proses penelitian dan berisi saran sebagai perbaikan bila ada peneliti lain yang ingin mengembangkan media dengan masalah yang sama.

DAFTAR PUSTAKA

Berisi tentang sumber-sumber yang menjadi referensi sebagai acuan dan penunjang untuk menyelesaikan skripsi ini baik secara praktis maupun secara teori.